



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Skripsi ini bertujuan untuk menampilkan sisi inferioritas karakter melalui rancangan *action* dan dialog dalam skenario film panjang “JUDI”. Pendalaman sisi inferioritas melalui bidang psikologis dan sosiologis merupakan upaya penulis untuk merancang *action* dan dialog yang baik. Penulis berpendapat dalam merancang *action* dan dialog skenario film panjang membutuhkan waktu untuk mengembangkan karakter dari berbagai macam bidang untuk menampilkan sisi inferioritas-nya.

Bagi Bungin (2007), penelitian kualitatif mengarahkan peneliti untuk menangkap fakta-fakta atau fenomena sosial dari pengamatan di lapangan, lalu dianalisa serta berupaya untuk melakukan teorisasi berdasarkan pengamatan tersebut (hlm. 6). Penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan melalui pendekatan berpikir kritis-rasional salah satunya yaitu berpikir analitis (hlm.14). Berpikir analitis dapat disebut sebagai berpikir deduktif karena peneliti membangun pola pikir yang bertolak belakang dengan hal-hal yang bersifat umum seperti teori kemudian membentuk proposisi dalam silogisme tertentu (hlm. 14).

Dalam skripsi penciptaan ini, penulis bertujuan untuk dapat mendalami perancangan *action* dan dialog di dalam skenario film panjang “Judi” untuk dapat menampilkan sisi inferioritas karakter. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan pendekatan dengan metode berpikir analitis untuk mencari kebenaran deduktif (hlm. 14). Penulis mengumpulkan data teori untuk mendalami karakter inferioritas dalam upaya merancang *action* dan dialog skenario film panjang “Judi”.

### 3.2. Sinopsis

DEO (22) adalah seorang pengangguran yang hidup dalam kenyamanan. Deo telah memiliki rumah yang dibeli oleh ayahnya dan mempunyai tunangan bernama NANA (22). Deo merasa percaya diri di depan orang tua Nana untuk menikahi anaknya sampai akhirnya tiba-tiba Ayah Deo meninggal dunia.

Deo terjebak dalam cicilan rumah dan tuntutan Nana untuk segera menikahinya. Deo akhirnya mencari kerja untuk mendapatkan uang secara cepat. Kakak Deo, RAEL (37) adalah seorang *digital marketer* sukses yang menawarkan Deo untuk memasarkan iklan produk di Facebook Ads. Teriming-imingi mendapatkan uang banyak, Deo menerima pekerjaan tersebut.

Deo ternyata harus memasarkan iklan sebuah website judi online dari perusahaan di Malaysia oleh Ko Rael. Bos dari perusahaan Malaysia, YURI (45) ingin Deo memasarkan iklan sebuah website judi online dengan target 1 juta pengunjung website dengan budget 60 juta per bulan. Dengan berat hati, Deo menerima pekerjaan tersebut.

Deo menawarkan website judi online dari social media ke social media lainnya, tetapi tidak berhasil. Teman-teman Deo yang mengetahui Deo berjualan website judi online menjauhinya karena memiliki stigma negatif. TIMMY (23), salah satu teman Deo yang sama-sama membutuhkan uang akhirnya membentuk tim dengan Deo untuk memperbesar website judi online.

Saat bisnis pemasaran judi onlinenya berjalan sukses. Tiba-tiba MAMA NANA (53), menanyakan keseriusan Deo untuk menikahi anaknya. Deo mengatakan bahwa dia membutuhkan waktu untuk menabung uang pernikahannya. Mama Nana meminta Deo untuk mempercepat tanggal pernikahannya sebagai tanda keseriusan Deo. Ditengah kebingungan, Deo akhirnya meminta uang iklan lebih kepada Bos judi online.

Bos judi online memberikan budget iklan lebih kepada Deo dengan catatan bahwa dia harus memperluas target pasarnya. Deo memutar otak untuk membuat campaign tentang mengubah stigma judi online kepada masyarakat. Deo menyatakan bahwa dengan bermain judi online di websitenya akan menyumbangkan sedekah kepada yang membutuhkan. Deo lalu meminta endorse para petinggi-petinggi agama untuk mensponsori website judi onlinenya.

Saat strategi pemasarannya berhasil, Mama Nana meminta uang susu kepada keluarga Deo sebesar 100 juta rupiah. Deo akhirnya terpaksa meminjam uang kepada Ko Rael untuk menebus uang susu tersebut. Lalu tiba-tiba website judi online Deo mengalami masalah gosip miring tentang sumbangan yang tidak diberikan kepada yang membutuhkan. Deo kembali memutar cara dengan

membuat kembali akun kloningan lain untuk membersihkan nama baik website judi online-nya.

Karena gosip miring tersebut, website judi online Deo mengalami penurunan klik sehingga Yuri menurunkan budget per bulan Deo sehingga Deo akhirnya menggunakan cara hitam untuk mengiklan. Deo membuat iklan untuk websitenya hanya dengan 1 rupiah. Tetap pada pendirian-nya, Deo akhirnya melanjutkan pernikahannya dengan Nana. Saat di pelaminan, Deo mendapatkan telepon dari Timmy bahwa iklan website judi online-nya di blokir oleh Facebook karena telah melanggar aturan.

Panik, saat berada di depan pelaminan. Deo menelepon Timmy, ia tidak memerhatikan sekitar. Selesai menelepon, Nana, Mama Nana, dan Ko Rael memaksa Deo untuk menjawab berita dari Timmy keadaan. Deo melihat semua orang di sekelilingnya. Telepon Deo kembali bergetar, terlihat sebuah nama bertuliskan Perusahaan Facebook.

Deo mengangkat telepon tersebut dan melemparnya jauh-jauh. Semua mata tertuju pada HP itu. HP terbang, musik klasik ditembakkan. Saat semua mata melihat HP terbang. Deo berlari kencang. Ia berlari lewat pintu belakang tempat pelaminan. Semua tangan tamu berlomba menangkap HP terbang. Di saat yang sama Nana berteriak. Mama Nana ikut berteriak mengejar Deo. Saat semua itu terjadi, seorang tamu sempat menatap Ko Rael. Namun, Ko Rael hanya berkata, “bukan adik saya kok”, ia tersenyum ramah kepada tamu itu.

Patung Buddha tetap pada posisinya, ia tersenyum melihat semua kejadian di tempat pelaminan itu. Para pemusik tetap professional memainkan orkestranya.

Deo sudah mendekati pintu belakang yang terang. Deo berhasil melarikan diri dari kejaran keluarga besar Nana. Deo berada di sebuah ruangan di dalam gedung pelaminan yang sepi dan kosong saat para keluarga besar Nana dan Deo mencarinya. Saat keadaan sudah mulai tenang, ekspresi Deo perlahan mulai tenang. Deo mulai mengatur nafasnya secara perlahan dan tersenyum ke arah kamera.

### **3.3. Posisi Penulis**

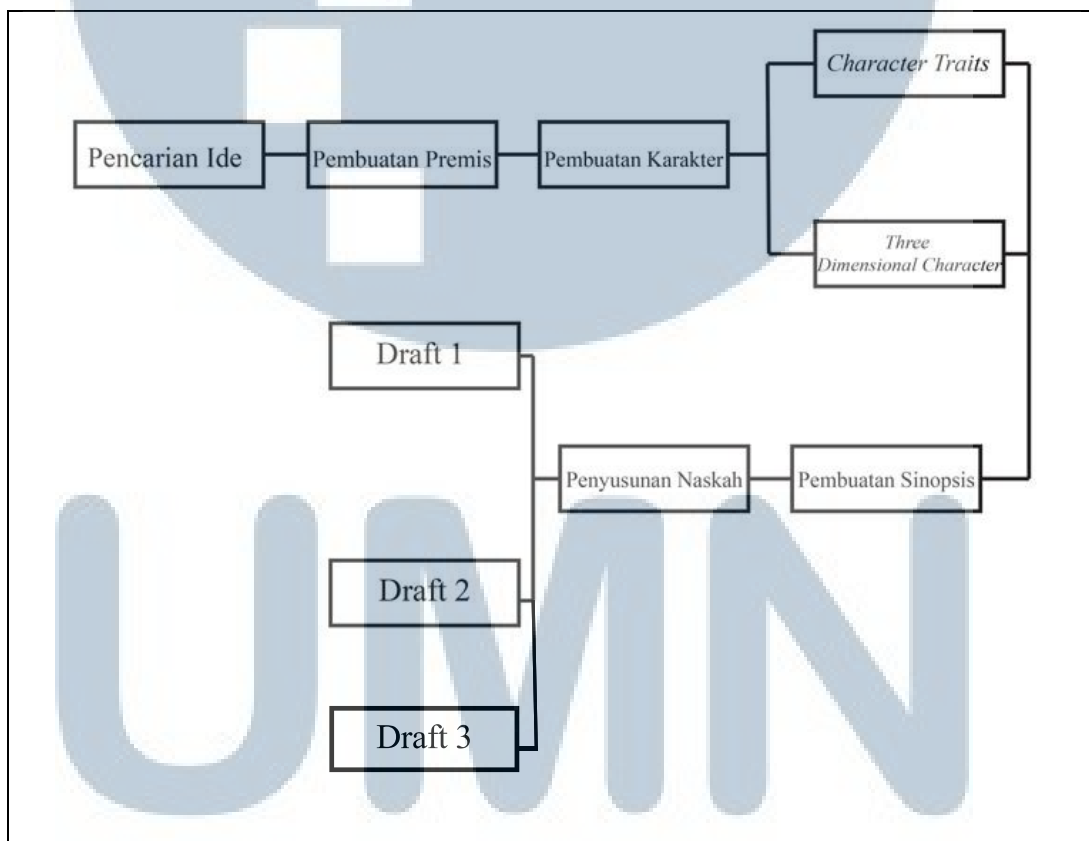
Posisi penulis adalah sebagai penulis naskah dalam pemilihan tugas akhir skenario film panjang “Judi”. Penulis berusaha untuk menampilkan sisi inferioritas karakter protagonis di dalam rancangan *action* dan dialog skenario film panjang. Penulis berpendapat dalam merancang *action* dan dialog skenario film panjang membutuhkan waktu untuk mengembangkan karakter dari berbagai macam bidang untuk menampilkan sisi inferioritas-nya.

### **3.4. Tahapan Kerja**

Penulis mengikuti alur tahapan kerja seperti berikut :

1. Penulis mencari ide sebagai bahan dasar penulisan skenario film panjang tugas akhir penulis.
2. Penulis membuat premis berdasarkan ide yang dikembangkan oleh penulis.
3. Penulis kesulitan membuat sinopsis dari premis yang dibuat, oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat karakter dari premis tersebut.

- Penciptaan karakter mengikuti alur format *character traits* dari Truby (2008), Corbett (2013) dan *three dimensional character* dari Egri (1961).
4. Setelah menciptakan karakter yang baik, penulis akhirnya menulis sinopsis untuk merincikan struktur cerita yang akan dibuat penulis dalam skenario film panjang berdasarkan teori struktur cerita 3 babak dari Field (2005).
  5. Penyusunan naskah.



Gambar 3. 1 Diagram Alur Tahapan Kerja Penulis Skenario  
(Sumber: Penulis)

#### 3.4.1. Pencarian Ide

Pada tahap pencarian ide, penulis bertemu dengan teman-teman dari berbagai macam bidang untuk mengetahui permasalahan yang menjadi signifikan di



kalangan seumuran penulis. Setelah bertemu, penulis mengetahui bahwa permasalahan untuk remaja akhir berusia 20 – 22 tahun berpusat kepada keinginannya untuk sukses dini tanpa harus bekerja dan menikah dari penghasilannya tersebut.

Dari hasil tersebut, penulis mengingat kembali pengalaman hidup penulis yang berhubungan dengan permasalahan masa remaja akhir. Dari pengalaman hidup, penulis berpikir untuk menikah dari hasil uang sendiri karena jika menikah dari hasil patungan uang orang tua dan saudara-saudara akan mengakibatkan pertengkaran di dalam keluarga. Salah satu contoh yang paling dekat adalah pernikahan kakak penulis yang cukup membuat trauma kepada penulis. Penulis merasakan betapa mencekamnya pertengkaran antara orang tua penulis dengan kakak penulis tentang keuangan dan pernikahannya. Dari pengalaman hidup itu, penulis akhirnya memakai kejadian traumatis tersebut sebagai dasar inspirasi penulis.

Selain itu, perbedaan umur antara penulis dan kakak penulis yang berjarak cukup jauh (15 tahun) membuat penulis merasa bahwa penulis tidak mampu untuk dapat menyaingi kakak penulis dalam segala bidang. Dalam segi keluarga, kakak penulis selalu menjadi panutan dan contoh hidup penulis dalam menjalani kesehariannya. Penulis juga selalu merasa bahwa kakak penulis menjadi tolak ukur penulis untuk menjadi sukses. Perilaku kakak penulis dalam memberikan hadiah-hadiah seperti perhiasan atau perawatan tubuh kepada istrinya membuat



penulis berasumsi bahwa seseorang yang sukses adalah seseorang yang dapat memanjakan istrinya setelah menikah. Selain itu, perilaku kakak penulis untuk membuat tattoo di tubuhnya dan memiliki perusahaan sendiri juga menjadi salah satu tolak ukur kesuksesan penulis. Namun, penulis merasa tidak mampu untuk mencapai taraf kesuksesan seperti kakak penulis.

Penulis akhirnya melakukan identifikasi terhadap perilaku penulis yang selalu membanding-bandingkan dan memuja secara berlebihan kepada kakak penulis. Penulis akhirnya mendapatkan sebuah perilaku menyimpang di dalam bidang psikologis yaitu perasaan inferioritas. Dalam buku Adler (1927), perasaan inferioritas terdapat di setiap individu manusia yang merasa bahwa dirinya tidak mampu untuk dapat bertahan hidup (hlm. 70). Perasaan inferioritas tersebut akhirnya membuat individu membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain dan mempertanyakan eksistensi hidupnya (Ogden, 1951, hlm. 185). Kemudian secara tidak sadar, penulis ingin menirukan kehidupan kakak penulis ke dalam hidup penulis. Hal ini merupakan mekanisme pertahanan diri penulis dalam menghadapi stress yang ditimbulkan oleh perasaan inferioritas yang sering disebut dengan tahap identifikasi (Carmer, 2006, hlm. 93). Hal tersebut sangat dirasakan penulis saat berhubungan dengan kakak penulis.

Penulis akhirnya menyimpulkan bahwa perilaku penulis dalam mengagung-agungkan kakak penulis berdampak kepada perlakuan penulis kepada pacar penulis. Penulis selalu ingin memanjakan pacar penulis dan mempunyai materi yang banyak sebagai suatu bentuk identifikasi penulis terhadap kakak penulis. Penulis juga menginginkan pernikahan yang dapat dibiayai sendiri

sebagai bentuk perasaan inferior penulis yang ingin menjadi superior di hadapan kakak penulis.

Setelah memahami kondisi tersebut, penulis tertarik untuk membuat perilaku penulis terhadap kakak penulis menjadi sebuah skenario film panjang. Sebuah proses identifikasi perasaan inferior cukup sulit karena seseorang secara tidak sadar dapat berperilaku inferior dan mempertahankan dirinya. Oleh karena itu, Penulis tertarik untuk dapat menampilkan sisi inferioritas penulis ke dalam karakter di skenario film panjang “Judi” melalui perancangan *action* dan dialog penulis sebagai gagasan utama dalam penelitian tersebut.

#### **3.4.2. Pembuatan Premis**

Penulis akhirnya membuat cerita dari pengalaman hidup penulis dalam menghadapi perasaan inferioritas-nya. Penulis menceritakan dari sudut pandang orang pertama tentang cara karakter penulis menghadapi perasaan inferioritas. Penulis mengingatkan kembali keinginan penulis untuk menikahi pacar penulis dan halangan apa yang menjadi permasalahan penulis dalam menjalaninya.

Tetapi penulis merasa bahwa premis yang penulis buat tidak cukup kuat untuk menjalani ceritanya. Oleh karena itu penulis menuliskan dan membuat karakter protagonis yang baik agar cerita di dalam premis penulis dapat berjalan. Bagi Syd Field (2005), *action* adalah karakter dan karakter adalah *action*. Karakter merupakan penggerak dari cerita tersebut (hlm. 47). Berdasarkan teori tersebut akhirnya penulis membuat karakter utama penulis untuk dapat menjalankan cerita yang akan penulis buat.

### 3.4.3. Penciptaan Karakter

Corbett (2013) mengungkapkan terdapat 5 materi dasar dalam menciptakan karakter, yaitu cerita, alam bawah sadar, inspirasi seni, musik, dll, orang asli, dan gabungan dari dua atau lebih sumber karakter (hlm. 23). Penulis menciptakan karakter Deo dalam skenario film panjang “Judi” menggunakan materi orang asli yaitu penulis sendiri.

Penulis mencoba untuk memahami karakter penulis untuk membuat karakter Deo. Penulis mengamati tentang keinginan terdalam penulis tentang kesuksesan dan pernikahan yang diinginkan penulis. Penulis berkumpul dengan teman-teman penulis untuk lebih mudah untuk mengenali karakter-karakter penulis yang secara tidak sadar dilakukan oleh penulis.

Penulis akhirnya memahami bahwa keinginan terbesar penulis untuk menikah dengan hasil uang sendiri dan menjadi sukses merupakan sebuah perasaan inferioritas dari penulis sendiri yang secara tidak sadar penulis lakukan terhadap teman-teman atau kerabat dekat penulis. Setelah mengetahui karakter penulis, Penulis merinci satu per satu karakter penulis ke dalam *character traits* (Truby, 2008, hlm. 45).

#### 3.4.3.1. Character Traits

*Character traits* membantu penulis dalam menjabarkan keinginan serta kebutuhan karakter yang akan diinginkan penulis. Penulis memutuskan untuk mengembangkan karakter dahulu untuk dapat mengembangkan cerita yang akan ditulis oleh penulis. Menurut Truby (2008), struktur cerita adalah tentang sebuah

cerita yang berkembang dari waktu ke waktu (hlm. 45). Oleh karena itu, penulis membutuhkan perkembangan karakter dari awal sampai akhir cerita untuk dapat mengembangkan cerita.

Oleh karena itu, penulis membuat *character traits* untuk karakter utama. *Character traits* meliputi *weakness*, *need*, *want*, *obstacle*, *plan*, *motive*, dan *flaw* dari karakter utama.

#### **3.4.3.2. *Weakness and Need***

Setiap awal cerita, penonton diperkenalkan oleh karakter utama dan memiliki satu atau lebih kelemahan untuk menahan karakter (Truby, 2008, hlm. 46). Kelemahan tersebut yang dapat menjadi halangan untuk karakter sepanjang cerita dan karakter tidak sadar tentang hal tersebut. Setelah karakter mengetahui kelemahannya, karakter akan mengetahui *need* dari dalam dirinya (hlm. 46).

Penulis membuat *weakness* karakter utama dengan perilaku manja. *Weakness* Deo dalam sepanjang cerita adalah perilaku manja-nya yang tidak bisa hidup tanpa orang-orang disekitarnya seperti kakak-nya, atau pacarnya. Deo selalu mencari bantuan dan pertolongan kepada orang lain tentang masalah yang ia hadapi dan merasa dirinya tidak dapat melakukan semuanya sendiri. Kemudian, *need* karakter Deo adalah harus dapat hidup mandiri.

#### **3.4.3.3. *Want***

*Want* adalah tujuan yang ingin dicapai oleh karakter (Truby, 2008, hlm. 50). Setelah karakter memiliki keinginan, sebuah cerita akan menjadi menarik.

Keinginan yang menjalankan cerita dari karakter utama. Karakter akan melakukan *action* untuk dapat mencapai *want* (hlm. 69). Dalam skenario film panjang “Judi”, *want* karakter Deo adalah untuk dapat menikah dengan biaya sendiri. Setelah penulis menetapkan *want*, *weakness*, dan *need* dari karakter utama, penulis dapat membuat cerita dengan beberapa halangan-halangan.

#### **3.4.3.4. Need**

Setiap sebuah karakter ingin mencapai tujuan, selalu memiliki halangan dalam proses pencapaiannya (Corbett, 2013, hlm. 118). *Want* karakter Deo dalam film panjang ini adalah menikah dengan biaya sendiri. Kemudian *need* dari karakter Deo adalah mandiri. Oleh karena itu, penulis merancang *obstacle-obstacle* yang bertujuan menghalangi *want* dan *need* dari karakter Deo. *Obstacle* tersebut adalah ketergantungan karakter Deo terhadap karakter di sekitarnya seperti karakter Ko Rael dan karakter Deo juga selalu dihalangi dan dituntut untuk selalu mencari uang oleh karakter antagonis dalam skenario film panjang ini, yaitu Mama Nana.

#### **3.4.3.5. Plan**

Sebuah *action* tidak akan berjalan tanpa ada *plan* (Truby, 2008, hlm. 54). *Plan* adalah sebuah panduan, strategi, dan cara yang karakter protagonis gunakan untuk dapat terbebas dari masalah atau untuk mengalahkan musuhnya (hlm. 55). Secara langsung, *plan* terhubung dengan *want* dan *opponent* dalam sebuah cerita. Dalam skenario film panjang “Judi”, penulis membuat *plan* terhadap karakter Deo yaitu selalu meminta bantuan kepada kakaknya, yaitu Ko Rael. Tetapi di tengah cerita, karakter Deo mulai menyadari bahwa dia tidak boleh hanya bergantung kepada

kakaknya. Akhirnya karakter Deo memakai cara-cara curang untuk dapat menutupi kerugian iklannya dan dapat membiayai pernikahannya sendiri walaupun ditekan oleh Mama Nana.

#### **3.4.3.6. *Motive***

*Motive* mendorong karakter untuk maju (Seger, 2010, hlm. 425). Sebuah alasan dari karakter protagonis yang benar-benar menginginkan sesuatu. Jika dalam sebuah cerita tidak memiliki alasan yang kuat, maka *want* dari karakter juga tidak kuat. *Want* dari karakter Deo menikah dengan biaya sendiri karena alasan traumatis Deo terhadap pernikahan kakaknya dan secara tidak sadar merupakan perasaan inferioritasnya terhadap kakaknya.

#### **3.4.3.7. *Flaw***

Menurut Corbett (2013), *flaw* membuat perasaan terpendam untuk membuat penonton ikut terbawa arus dengan karakter yang terluka atau memiliki kelemahan. Karakter akan disukai jika ditambah dengan tekanan yang kuat (hlm. 56). Di dalam skenario film panjang “Judi”, Karakter Deo memiliki kekurangan kepanikan akut jika dirinya merasa tertekan oleh tekanan-tekanan dari luar.

#### **3.4.4. Pembuatan Sinopsis**

Penulis akhirnya dapat membuat sinopsis dari mengetahui *character traits* yang penulis buat untuk memahami karakter penulis. Penulis merincikan satu per satu *weakness*, *need*, dan *want* karakter Deo untuk dapat membuat *obstacle* di dalam cerita. Penulis menuliskan sinopsis melalui struktur cerita 3 babak secara garis



besar. Kemudian penulis merincikan lagi *sequence* per *sequence* struktur cerita tersebut untuk dapat menyusun naskah film panjang.

#### **3.4.5. Penyusunan Naskah**

Penulis akhirnya menuliskan sinopsis dari film panjang “Judi” ke dalam skenario. Penulis menyusun naskah berdasarkan rincian dari sinopsis yang dikembangkan berdasarkan *character traits* Deo. Berikut adalah proses pembuatan skenario film panjang “Judi”.

##### **3.4.5.1. Draft 1**

Penulis membuat *scene plot* sebagai struktur cerita yang lebih rinci untuk panduan penulis dalam mengembangkan naskah cerita tersebut. Di dalam *scene plot* terdapat panduan kasar yang menerangkan *action* dan dialog yang dilakukan karakter dalam sebuah *scene*.

Penulis membuka cerita dengan sebuah layar permainan dan monolog karakter protagonis untuk mengenalkan karakter protagonis, Deo dari sisi *character traits* dan *three dimensional character*-nya. Penulis lalu membuat pengenalan masing-masing *supporting character* dan kedudukannya baik secara sosial maupun ekonomi terhadap Deo di babak I. Konflik dimulai saat ayah Deo tiba-tiba meninggal dan meninggalkan hutang cicilan rumah Deo pada akhir babak I.

Pada babak II, menceritakan perjuangan Deo untuk mendapatkan keinginannya menikahi pacarnya, yaitu Nana. Penulis merancang *action* dan dialog Deo sesuai dengan teori yang dibaca oleh penulis untuk menunjukkan sisi



inferioritas-nya. Konflik yang dibuat oleh Deo semakin besar saat Deo memutuskan untuk mencari cara sendiri untuk dapat menutupi pengeluarannya. Babak II berakhir saat usaha Deo untuk menutupi pengeluaran ternyata sia-sia.

Babak III, menceritakan perjuangan akhir Deo untuk menghindari masalah-masalah dari konflik yang dihadapinya. Mendapatkan tekanan-tekanan dari pihak keluarga Nana menyebabkan karakter Deo tidak dapat mengontrol kepanikannya tersebut. Cerita diakhiri dengan karakter Deo yang bersembunyi dari kehidupan sosialnya sebagai tanda perubahan karakter Deo sepanjang cerita.

Secara keseluruhan, skenario pada draft 1 masih sangat umum. Penulis harus mendalami kembali sisi inferioritas karakter Deo pada babak II untuk dapat merancang *action* dan dialog dengan lebih detail. Penulis mempertanyakan tentang *scene* tambahan untuk mendukung informasi dari karakter-karakter pendukung di dalam skenario film panjang “Judi”.

#### **3.4.5.2. Draft 2**

Pada *draft 2*, penulis merapikan kembali *voice over* Deo sebagai pengenalan karakter Deo pada *scene 1*. Penulis menyempitkan jeda dialog *voice over* Deo karena penulis merasa dengan jeda dialog *voice over* pada *draft 1* akan membuat penonton lupa dengan dialog sebelumnya. Kemudian penulis juga mengenalkan karakter Deo lebih malas dibandingkan *draft 1*. Karakter Deo disini hanya bermain game, mendapatkan uang jajan dari ayahnya, dan hanya memesan makanan dari jasa antar makanan *online*.

Kemudian penulis membuat karakter Mama Nana menuntut Deo untuk menikahi anaknya lebih awal agar pilihan karakter Deo dalam memutuskan untuk ikut dalam bisnis judi online kakak-nya semakin kuat. Selain itu, penulis juga memasukkan *scene-scene* persiapan pernikahan Deo dan Nana yang memakan banyak uang sehingga karakter Deo semakin terjatuh oleh tagihan-tagihan dari persiapannya tersebut.

Di akhir babak II, penulis menambahkan adegan yang menunjukkan bahwa karakter Deo berjuang untuk dapat dipandang lebih tinggi oleh karakter kakaknya, Ko Rael. Adegan ini penting untuk ditampilkan agar semua perjuangan karakter Deo selama ini sebenarnya adalah untuk mengalahkan rasa inferioritas dirinya terhadap kakaknya, Ko Rael.

#### **3.4.5.3. Draft 3**

Pada *draft 3*, penulis menambahkan adegan untuk memperjelas hubungan antara Deo dan Nana. Penulis membuat Deo sangat mencintai Nana karena dirinya merasa bahwa Nana adalah perempuan yang cantik dan tidak seharusnya ia dapat berhubungan dengan Nana. Kemudian, Nana berpikir bahwa dirinya sangat termanjakan oleh Deo yang selama ini menjadi pacarnya karena Deo dapat disuruh-suruh atau disebut sebagai budak cinta.

Selain itu, penulis juga menambahkan dan mengubah akhir dari babak II dan babak III untuk dapat memperjelas *stake* yang dirasakan oleh Deo. Penulis menambahkan babak III dengan adegan Deo yang sudah mandiri karena melihat patung Buddha, dan akhirnya meninggalkan vihara sebagai bentuk bahwa Deo

sudah mampu untuk dapat hidup sendiri tanpa bergantung kepada orang lain, Nana dan Ko Rael. Penulis juga menambahkan *status quo* Deo yang baru dengan kembali tinggal di kost-an lamanya, dan kembali bermain permainannya. Adegan Deo tersebut adalah sebuah bentuk bahwa Deo menikmati hidupnya yang dulu tanpa gangguan dari Ko Rael dan Nana.

